

Die Legitimation des Ephemereren

Zeitgenössische Medienkunst und das Dokumentarische

Cecilia Preiß

1. Kunsterfahrung im Wandel

Die zeitgenössische Medienkunst provoziert die Routinen und den quasi sakralen Raum des Museums. War die Kunsterfahrung bis dato ein kollektives Erlebnis, bei dem sich eine Traube passiver Betrachter:innen vor einem Gemälde im Museum versammelte, so sind aktuelle künstlerische Arbeiten vermehrt interaktiv, prozessual und multisensorisch angelegt. Häufig handelt es sich um Installationen und Environments, die von den Besucher:innen mittels der entsprechenden Interfaces und Gadgets (wie Datenbrillen, Controller und Screens) in motorischer (Inter-)Aktion und mit mehreren Sinnen erlebt werden und bisweilen in augmentierten oder gänzlich virtuellen Settings angelegt sind. Der Körper der Teilnehmenden wird im Rahmen eines solchen Rezeptionsmodus zum integralen Bestandteil der künstlerischen Arbeit. Erst an und mit ihm manifestiert sich die Kunst, die sich entsprechend individuell und flüchtig darstellt. Als subjektive Kunsterfahrung weist sie keinerlei archivierbaren Gegenstand auf und lässt sich folglich kaum fassen und

entäußern.¹ Eine derartige Physiologisierung der Kunst² resultiert darin, dass kein »klassisches« Kunstobjekt im musealen Raum platziert und wiederholt identisch rezipiert werden kann. Statt des Werkes ist es das Interface, das als Zugangsmedium zur individuellen Kunsterfahrung im musealen Raum verbleibt.

In der Auseinandersetzung mit zeitgenössischer multimodaler Medienkunst gilt es, eine solche Physiologisierung der Kunst neu und umfangreicher zu denken. Neben der sensomotorischen Konzeption der künstlerischen Arbeiten, kommt es zu einer Steigerung und Vervielfältigung von Leiblichkeit, da der Körper der Rezipierenden simultan im Realraum des Museums und im virtuellen Raum der künstlerischen Erfahrung präsent ist und (re-)agiert. Zugleich werden die Besucher:innen dazu angehalten, die eigene sensomotorische Rezeption und Wahrnehmung zu reflektieren.³

Diese Entwicklung stellt das Selbstverständnis der Institution Museum infrage, die sich durch die Trias des Sammelns, Bewahrens und Ausstellens von Exponaten definiert. Zeitgenössische Medienkunst hinterfragt dieses Selbstverständnis, indem sie sich der Konservierung und der identischen Wiederholbarkeit entzieht. Einerseits rezeptionsästhetisch, da die Kunst sich als prozessuale, individuelle und entsprechend ephemere Erfahrung präsentiert; andererseits technisch,

-
- 1 Hinsichtlich der Loslösung der Kunst von ihrem Objekt soll auf Boris Groys' Konzept der »Kunstdokumentation« verwiesen werden. Darin beschreibt der Medientheoretiker und Philosoph das Dokumentarische als konstitutiven Bestandteil der aktuellen prozessualen und performativen künstlerischen Arbeiten. Vgl. Groys, Boris: *Topologie der Kunst*, München: Carl Hanser Verlag 2003, S. 146.
 - 2 Der Ausdruck »Physiologisierung der Kunst« geht auf die Theaterwissenschaftlerin Melanie Gruß zurück, die ihn im Hinblick auf die synästhetischen Kunstprojekte der Avantgarden prägte. Vgl. Gruß, Melanie: *Synästhesie als Diskurs. Eine Sehnsuchts- und Denkfigur zwischen Kunst, Medien und Wissenschaft*, Bielefeld: transcript 2017, S. 110–120.
 - 3 Vgl. dazu: Preiß, Cecilia: »Der Körper in virtueller Medienkunst«, in: Dies., *Kunst mit allen Sinnen. Multimodalität in zeitgenössischer Medienkunst*, Bielefeld: transcript 2021, S. 193–210.

da die verwendeten Medientechnologien, die den Besucher:innen Zugänge in alternative künstlerische Umwelten offerieren, durch eine vergleichsweise kurze Halbwertszeit gekennzeichnet sind.⁴ Damit die künstlerischen Arbeiten langfristig rezipiert werden können, müssen die technischen Zugangsmedien, Hard- und Software, beständig aktualisiert und angepasst werden, was mit einem hohen technischen und finanziellen Aufwand verbunden ist. Die US-amerikanische Kuratorin Karen Archey beschreibt das Sammeln und Bewahren zeitbasierter Künste aus diesem Grund als zentrale Herausforderungen für Museen.⁵ Da die Projekte auf komplexen Medienformationen beruhen, also nicht über ein einzelnes materielles Medium rezipiert werden, werden sie häufig mit dem Begriff des ›Post-Medialen‹⁶ belegt, dem das Moment des Entzugs bereits inhärent ist.⁷

Diese Entwicklung spiegelt sich im Participatory Turn⁸, der 2022 in einer Neudefinition des Museums durch den International Council

-
- 4 Vgl. Archey, Karen: »Caring for Time-Based Media in Major Museums«, in: Daniel Birnbaum, Michelle Kuo (Hg.), *More than Real. Art in the Digital Age*, Köln: Walther König 2018, S. 98–113.
 - 5 Vgl. ebd., S. 100, 108, 113.
 - 6 Guattari, Félix: »Entering the Post-Media Era«, in: Ders.: *Soft Subversions. Texts and Interviews 1977–1985*. Hg. von Sylvere Lotringer, Los Angeles, CA: Semiotext(e) 2009, S. 301–306.
 - 7 Die Kunsthistorikerin Rosalind Krauss übertrug das Konzept Félix Guattaris, welches dieser in Anbetracht der Verquickung von Medien im massenmedialen Zeitalter formulierte, auf die zeitgenössischen Künste. Vgl. Krauss, Rosalind E.: »A Voyage on the North Sea«. *Art in the Age of the Post-Medium Condition*, London: Thames & Hudson 2000. Damit kursiert der Begriff ›Post Media‹ vor dem Hintergrund dokumentarischer Herausforderungen musealer Institutionen erneut. Vgl. z.B. Kinsey, Cadence: »From Post-Media to Post-Medium: Re-thinking Ontology in Art and Technology«, in: Clemens Apprich/Josephine Berry Slater/Anthony Iles/Oliver Lerone Schultz (Hg.), *Provocative Alloys. A Post-Media Anthology*. Lüneburg/London: Post-Media Lab/Mute Books 2013, S. 68–83; K. Archey: *Caring for Time-Based Media*, S. 103.
 - 8 Vgl. Bonet, Lluís/Négrier, Emmanuel: »The participative turn in cultural policy: Paradigms, models, contexts«, in *Poetics* 66, 2018, S. 64–73.

of Museums (ICOM)⁹ mündete, betraf aber bereits die künstlerischen Experimentalanordnungen der historischen Avantgarden und seit Mitte des 20. Jahrhunderts die Performance- und Aktionskünste.¹⁰ In diesem Kontext folgert Erika Fischer-Lichte aus der Unwiederholbarkeit der individuellen sensomotorischen Rezeption, dass sich die jeweilige performative Arbeit einer Deutung sowie einer konzeptuellen Dokumentation entziehe. Neben dem Bildbegriff stellt sie deshalb die Termini ›Werk‹, ›Produktion‹ und ›Rezeption‹ für diese Arbeiten infrage.¹¹ Den prozessualen künstlerischen Projekten wird aus dem vermeintlichen Mangel an Dokumentierbarkeit also bisweilen gar ihr Status als Kunstwerk abgesprochen. Diesem Problem sieht sich interaktive Medienkunst bis heute gegenüber. Die Konsequenz dessen ist eine Hinwendung zeitgenössischer Kunst zum Dokumentarischen, wie sie beispielsweise im Rahmen des sogenannten *Documentary Turn* um die Jahrtausendwende formuliert wurde. Zahlreiche kuratorische Konzepte und kunstwissenschaftliche Auseinandersetzungen zum Dokumentarischen sowie künstlerische Projekte auf Basis dokumentarischer Materialien tragen dem *Documentary Turn* Rechnung und reflektieren dokumentarische Praktiken und Stile.¹²

9 Die Neudefinition des ICOM konzentriert sich auf Barrierefreiheit und Inklusion, auf Partizipation und die Zusammenarbeit mit lokalen Gemeinschaften sowie auf die Förderung von Vielfalt, Fairness und Gerechtigkeit. ICOM Museumsdefinition, 24. August 2022, zuletzt abgerufen am 25. Mai 2023 unter <http://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>.

10 Vgl. Serenxhe, Bernhard: Digital Art Conservation. Konservierung digitaler Kunst. Theorie und Praxis, Wien/NewYork: Springer 2013; Buschmann, Renate/Šimunović, Darija (Hg.): Die Gegenwart des Ephemereren. Medienkunst im Spannungsfeld zwischen Konservierung und Interpretation, Wien/Düsseldorf: Wiener Verlag für Sozialforschung 2014; Böhme, Gernot: »Die sanfte Kunst des Ephemereren«, in: Mira Fliescher/Fabian Goppelsröder/Dieter Mersch (Hg.), Sichtbarkeiten 1. Erscheinen. Zur Praxis des Präsentativen, Zürich/Berlin: Diaphanes 2013, S. 87–108.

11 Vgl. Fischer-Lichte, Erika: Ästhetik des Performativen, 9. Aufl., Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2014/[2004], S. 315.

12 Bei der *documenta11* im Jahr 2002 war eine Hinwendung zeitgenössischer Kunst zum Dokumentarischen auszumachen. Daran schloss sich die Formulie-

Wie im Folgenden gezeigt werden soll, findet eine Multiplizierung dokumentarischer Operationen statt, und zwar vermehrt jenseits der Archiv-Institution des Museums. Denn es sind die Künstler:innen selbst, die an der Autorität des Dokumentarischen festhalten, die ihren Arbeiten, jenseits von deren ephemeren Status, Legitimation verleiht. Lediglich eine Zirkulation und Diskursivierung der Kunst ermöglicht ihre Repräsentation durch die Institution und den Kunstmarkt und bedingt das Interesse von Finanzierungs- und Produktionspartner:innen. Entsprechend hat zeitgenössische Medienkunst, welche sich nur flüchtig im Moment der sensomotorischen Rezeption materialisiert, eine Vielzahl neuer Strategien und Verfahren hervorgebracht, mittels derer sie über den Moment der individuellen physischen Wahrnehmung

ung eines Documentary Turns an, mittels dem sich dem Phänomen in kunstwissenschaftlichen wie kuratorischen Zusammenhängen von nun an gewidmet wurde. An dieser Stelle sei auf eine Auswahl jener Texte und Ausstellungen verwiesen, in denen sich der Documentary Turn einschreibt und die sich wechselseitig aufeinander beziehen und legitimieren. Vgl. z.B. Gludovatz, Karin (Hg.): *Auf den Spuren des Realen. Kunst Dokumentarismus*, Wien: Museum Moderner Kunst Stiftung Ludwig Wien 2004; Lind, Maria/Steyerl, Hito (Hg.): *The Greenroom. Considering the Documentary and Contemporary Art #1*, Center for Berlin: Curatorial Studies, Bard College, Sternberg Press 2008; Steyerl, Hito: *Die Farbe der Wahrheit. Dokumentarismen im Kunstfeld*, Wien: Turia + Kant Verlag 2008; Balsom, Erika/Peleg, Hila (Hg.): *Documentary Across Disciplines*, Cambridge, MA/London: The MIT Press 2016. Ferner sei auf folgende Ausstellungen bzw. Ausstellungskataloge verwiesen: Havránek, Vit/Steinbrügge, Bettina/Schaschl-Cooper, Sabine (Hg.): *The Need to Document*, Zürich: JRP Editions 2005; Neubauer, Susanne (Hg.): *Documentary Creations*, Frankfurt a.M.: Kunstmuseum Luzern 2005; Nash, Mark (Hg.): *Experiments with Truth*, Philadelphia. The Fabric Workshop and Museum (FWM) 2004; Stallabrass, Julian (Hg.): *Documentary*, London: Whitechapel Gallery 2013. Vgl. auch Pia Goebel, die sich im Rahmen des DFG-Graduiertenkollegs »Das Dokumentarische – Exzess und Entzug« im Hinblick auf einen Documentary Turn von 2016–2020 dokumentarischen Praktiken zeitgenössischer Bewegtbildkünstler:innen widmete; vgl. Goebel, Pia: *A Community of Documentary Practice? Dokumentarische Praktiken zeitgenössischer Bewegtbildkünstler:innen*. Unveröffentlichte Dissertation, Bochum 2020.

hinaus wiederholt vermittelt, authentisch bewahrt und dokumentiert werden kann.

Diese Strategien zeigen den medientechnologischen Wandel zum Digitalen und bieten eine Loslösung von hermetischen und mimetischen Operationen des Dokumentarischen an. Das Dokumentarische schreibt sich auf anderen Wegen in die immateriellen künstlerischen Arbeiten ein, wie im Folgenden ausgeführt und anhand von konkreten Beispielen analysiert werden soll.

2. Einsatzbereiche des Dokumentarischen

Grundsätzlich lassen sich drei Einsatzbereiche des Dokumentarischen im Kontext zeitgenössischer medienkünstlerischer Arbeiten feststellen: Zunächst werden Operationen des Dokumentarischen werkimmanent und werkkonstituierend angewandt, darüber hinaus wird simultan zur Rezeption im musealen Raum dokumentiert und schließlich kommen jenseits der künstlerischen Arbeiten metadokumentarische Verfahren zum Einsatz. Häufig werden mehrere dieser dokumentarischen Strategien miteinander kombiniert.

2.1. Dokumentarische Operationen I: Werkkonstitutive Verfahren

Unter werkkonstitutiven Verfahren des Dokumentierens verstehe ich Arbeiten, deren künstlerische Gestaltung und Konzeption auf (natur-)wissenschaftlichen Fakten, (audio-)visuellen Aufzeichnungen und Messergebnissen beruhen. Diese Daten werden meist im Vorfeld erhoben, bzw. wird im Rahmen der Produktion explizit Expert:innenwissen einbezogen. Auf diese Weise wird sich der physikalisch korrekten Gestaltung des dreidimensionalen virtuellen Raums versichert und sich wissenschaftlich rückgebunden. Möglich wird das auch durch die Tatsache, dass zeitgenössische Medienkunst aufgrund ihrer Komplexität vermehrt im interdisziplinären Kollektiv entsteht. Das gemeinsame künstlerische Forschen von Künstler:innen, Software-Entwickler:innen, Ingenieur:innen und Naturwissenschaftler:innen

etc. plausibilisiert den Einbezug diverser Referenzen. Dieses Vorgehen hat zur Folge, dass der jeweilige virtuelle Erfahrungsraum quasi indexikalisch funktioniert, da er teilweise reale Vorbilder hat bzw. seine Gestaltung auf dokumentarischen Daten und naturwissenschaftlichen Erkenntnissen beruht.

Die augmentierte Realität *In the Eyes of the Animal*, die 2016 von dem britischen Künstler:innenkollektiv Marshmallow Laser Feast für den britischen Grizedale Forest produziert wurde, ergänzt eine reale Waldlichtung, die zugleich der Rezeptionsraum ist, um mehrere virtuelle Ebenen. Jede Ebene repräsentiert ein anderes dort heimisches Lebewesen, mit dessen Sinnen die Rezipierenden die Umwelt erleben. Grundlage dieser künstlerischen Simulation ist die präzise Vermessung der Realumgebung mittels Lidar- und Laserscantechnologien, UAVs, Drohnen sowie einer speziellen 360° Kameratechnik. Die derart erhobenen räumlichen Daten werden entsprechend der sensorischen Spezifika eines jeden Lebewesens multisensorisch interpretiert. Sie schieben sich im Rahmen der Rezeption mittels der entsprechenden Interfaces wie ein Filter vor den Wahrnehmungsapparat der Teilnehmenden, so dass diese die aktuelle Umgebung des Waldes aus der vermeintlichen (sensorischen) Perspektive des jeweiligen Tieres erleben können.

Ein derartig akribisches Erfassen (natur-)wissenschaftlicher Details, um eine virtuelle Umgebung möglichst realitätsnah und stimmig wiederzugeben, ist kein Einzelfall. Auch bei der Konzeption der virtuellen Installation *Inside Tumucumaque*, die 2018 von der Interactive Media Foundation und Artificial Rome realisiert und durch das ZKM | Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe und das Deutschen Naturkundemuseum Berlin co-finanziert wurde, wurden naturwissenschaftliche Details berücksichtigt, um das Regenwaldschutzgebiet Tumucumaque möglichst gründlich und umfassend repräsentieren zu können. So stellten Grafiker:innen und Biolog:innen in einem gemeinsamen Produktionsprozess die aerodynamisch korrekte Platzierung und Animation winziger Federn beim simulierten Flug einer Harpyie sicher und übertrugen über vierhundert tropische Pflanzenarten in das virtuelle Setting.

Der dänische Künstler Jakob Kudsk Steensen geht in seiner künstlerischen Praxis ebenfalls stark von realen Ökosystemen aus. Es ist

Bestandteil des Produktionsprozesses, dass er mehrere Monate an diesen Orten verbringt und sich mit Biolog:innen austauscht, die zu spezifischen Phänomenen forschen. Auf Basis einer solchen intensiven Auseinandersetzung mit einem ausgestorbenen Singvogel und dessen einstigen Habitat entstand die VR-Installation *Re-Animated* (2018). Neben den Forschungsbefunden des Ornithologen Douglas H. Pratt, auf denen die Installation beruht und dessen Tonaufnahmen, welche die virtuelle Erfahrung akustisch rahmen, sammelte Kudsk Steensen Naturmaterialien auf der hawaiianischen Insel Kaua'i. 3D-Scans dieser Materialien sind der Ausgangspunkt der »Re-Animation« des ursprünglichen Lebensraums des Vogels.

An dieser Stelle ist es produktiv, den Begriff der »Realen Virtualität«¹³, welcher durch den Medienphilosophen Frank Hartmann geprägt wurde, einzuführen und zu erweitern. »Reale Virtualität« bezeichnet nach Hartmann den Zustand, dass die reale Lebenswelt zunehmend von digital erzeugten Virtualitäten und Simulationen (in Form von Social Media Präsenzen usw.) durchdrungen ist. In Anbetracht des dokumentarischen Gehalts der virtuellen Szenarien ergibt es Sinn, auch hinsichtlich der VR-Environments Adjektiv und Substantiv zu vertauschen und anstatt von »Virtuellen Realitäten« von »Realen Virtualitäten« zu sprechen. Bei zahlreichen künstlerischen Environments handelt es sich um die Nachbildung real existierender, spezifizierter Landschaften, die um zusätzliche sinnliche Perspektiven verdichtet und ergänzt werden und auf diese Weise mehr »Reale Virtualität« als »Virtuelle Realität« zu sein scheinen. Dass die virtuellen Welten, deren Gestaltung theoretisch keinerlei Einschränkungen unterläge, vielfach klare Bezüge zu real existierenden Landschaften aufweisen, mag durchaus medientechnologische Gründe haben: verkürzt formuliert, entstehen virtuelle Szenarien auf Grundlage von Algorithmen, denen Informationen in Form komplexer Datensätze eingeschrieben sind. Diese Daten lassen sich wiederum leichter aus realen Räumen extrahieren, als aus Fantasiewelten generieren.

13 Hartmann, Frank: Medienphilosophie, Wien: WUV-Universitätsverlag 2000, S. 17.

Neben der ganzkörperlichen Kunsterfahrung im virtuellen oder augmentierten Raum soll auf ein weiteres Format zeitgenössischer Medienkunst verwiesen werden, das im Bereich künstlerischer Neuroprothetik und Sensory Enhancement anzusiedeln ist: Mit dem *Jacobson's Fabulous Olfactometer*¹⁴ entwickelte Susanna Hertrich im Jahre 2014 eine künstlerische sensorische Prothese, die das Resultat eines Forschungsaufenthalts im smogbelasteten Beijing war.¹⁵ Dieses ist nach dem dänischen Chirurgen Ludwig Levon Jacobson (1783–1843) benannt, der mit dem ›Jacobson-Organ‹ ein spezifisches Geruchsorgan erforschte, welches zahlreichen Säugetieren zur Wahrnehmung chemischer Substanzen in der Luft und somit u.a. der Warnung vor potenziellen Gefahren dient. Im Menschen ist dieses sekundäre olfaktorische Organ jedoch nicht ausgebildet. Diesem Defizit widmet sich Hertrich mit ihrer künstlerischen Wahrnehmungsprothese, die auf dem Kopf getragen wird und im Falle gefährlicher Luftverschmutzung eine körperliche Schutzreaktion im/in der Träger:in auslöst. Die Entwicklung des *Jacobson's Fabulous Olfactometers* beruht auf biologischem Fachwissen und der genauen Dokumentation des adaptierten Sinnesreizes. Der Einsatz der Prothese ist wiederum an die kontinuierliche Messung und Analyse der Luftmoleküle geknüpft und verortet sie innerhalb eines Trans- und Posthumanistischen Diskurses.

14 Hertrich, Susanna: *Jacobson's Fabulous Olfactometer. A Sensorial Prosthesis for Extreme Environments*, Device (Acryl, Leder, Aluminium, Knochen, synthetische Materialien, Micro-Controller, Sensoren, Elektronik), 38 x 38 x 38 cm, Fotografie (Lambda-Print auf Fuji Crystal DP II), 30 x 30 cm, Zeichnung (Wasserfarbe auf Papier), Full HD-Video, Farbe, Ton, 3 min, 2014/2015 (zuletzt abgerufen am 25.05.2022 unter <https://vimeo.com/102654799>). Die Arbeit entstand mit Unterstützung des Tsinghua Media Art & Science Laboratory Beijing, dem Goethe Institut China und Plan A – office for architectural communication & urban culture. Präsentiert wurde das *Jacobson's Fabulous Olfactometer* u.a. im Rahmen der durch das Art Laboratory Berlin konzipierten Ausstellung PROST-HESIS. Transhuman Life Forms, welche 2015 Arbeiten Hertrichs zeigte.

15 Vgl. S. Hertrich: *Jacobson's Fabulous Olfactometer*, 0:28-0:33min. Im Video, welches Teil des Ausstellungskompositums und auf Hertrichs Homepage einsehbar ist, wird konkret auf die Luftverschmutzung in Beijing Bezug genommen, die allein 2012 über 2.500 Tote gefordert habe.

Werkkonstitutive Verfahren des Dokumentarischen fungieren als Referenz und dienen der Legitimation und Glaubwürdigkeit der Kunst. Die Künstler:innen binden die Ausgestaltung ihrer virtuellen und realen Environments an naturwissenschaftliche Erkenntnisse und Messungen. Auf diese Weise legitimieren sie die künstlerischen Projekte über deren ästhetische Qualität hinaus und schreiben sich aktiv auch in ökologische Diskurse jenseits der Kunst ein. Als pädagogische Lehrmedien und mit einem bisweilen durchaus umweltaktivistischen Duktus eröffnen die Arbeiten einen virtuellen und interdisziplinär ›abgesicherten‹ Zugang zur Realität.

2.2. Dokumentarische Operationen II: Dokumentarische Verfahren im Ausstellungsraum

Dokumentiert wird auch im Museumsraum selbst, häufig in Form zweidimensionaler Mitschnitte individueller virtueller Rezeptionsmomente. Mitunter wird die virtuelle Erfahrung simultan in den Ausstellungsraum, z.B. auf Screens oder Leinwände übertragen, um ein erweitertes passives Publikum an der hermetischen Rezeption teilhaben lassen zu können. In diesem Moment wird der Modus der isolierten Kunsterfahrung aufgebrochen und ein temporärer Einblick in das gewährt, was der:die Rezipient:in innerhalb des virtuellen Environments sieht und welche Aktionen er:sie vollzieht. Für die Zeug:innen des interaktiven Geschehens findet dabei eine Reduktion der ganzkörperlichen Adressierung auf einen maximal audiovisuellen Eindruck statt. Die Mitschnitte können entsprechend nur eingeschränkt vermitteln, was die Rezipierenden im Moment der Kunsterfahrung wahrnehmen. Zugleich, und dies ist ebenfalls relevant, blendet der:die interagierende User:in während der interaktiven Erfahrung im virtuellen Raum aus, dass sein:ihr Handeln als eine Form der Performance in den musealen Raum übertragen und auf diese Weise selbst zu einer Art künstlerischer Live-Dokumentation wird. Die Übertragung der virtuellen Erfahrung gibt einen Einblick in das Unbekannte und wird dabei selbst zur (dokumentierbaren) Aktionskunst, welche ein eigenes Publikum generiert. Dafür bedarf es nicht nur der Performanz eines technisch erweiterten

Körpers, der sich vermeintlich grundlos bewegt, sondern auch des filmischen Einblicks in jenes virtuelle Setting, das zu den Bewegungen animiert.

Das virtuelle Environment *Osmose*, mit dem die Medienkünstlerin Char Davies 1995 Maßstäbe für ein Genre der interaktiven digitalen Kunst setzte,¹⁶ war eine der ersten Arbeiten, die simultan in den realen Museumsraum gespiegelt wurden. Um die intime Rezeptionssituation des Eintauchens nicht zu zerstören, entschied sich Davies dazu, den:die Teilnehmer:in hinter einer milchig leuchtenden transparenten Wandfläche zu positionieren, auf der seine:ihre Silhouette wie ein Schattenriss erschien. »This silhouette serves to poeticize the immersant's body gestures [...], allowing privacy while drawing the audience's attention to the role of the immersant's body as a medium for communicating experience.«¹⁷ Der Körper wird an dieser Stelle als Medium der Kunsterfahrung beschrieben, da auf eine zweite Leinwand innerhalb des abgedunkelten Ausstellungsraumes simultan projiziert wird, was der:die ›Immersant‹¹⁸ in der virtuellen Realität von *Osmose* visuell wahrnimmt. Parallel wird der ebenfalls von der Position und Aktion der interagierenden Teilnehmer:innen abhängige Sound in den musealen Raum übertragen. Dabei offenbart sich für das Publikum der Zusammenhang zwischen dem Schattenriss auf der einen Leinwand und dem Bewegtbild auf der gegenüberliegenden zweiten Leinwand, die einander offensichtlich bedingen. Als eine Art Navigator:in steuert der:die ›Immersant‹ in Abhängigkeit von seinen:ihren sensomotorischen Handlungen im virtuellen Raum, was auf den Leinwänden zu sehen und im Ausstellungsraum zu hören ist. Auf diese Weise werden die passiven Besucher:innen in die interagierende Perspektive der ›Immersants‹

16 Vgl. u.a. Grau, Oliver: *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, Cambridge, Mass.: The MIT Press 2003, S. 204.

17 Davies, Char: »Osmose. Notes on Being in Immersive Virtual Space«, in: 6th International Symposium on Electronic Art [ISEA95] – Proceedings, 1995, zuletzt abgerufen am 25.05.2022 unter https://www.immersence.com/publications/chart/1995-CD-ISEA_proceedings.html, o. S.

18 So bezeichnet Davies Personen, die im Rahmen der Rezeption mittels der entsprechenden Interfaces in die VR-Installation eintauchen.

versetzt und Zeug:innen von deren subjektiver Erfahrung im Virtuellen, die in Echtzeit projiziert wird. Der:die eintauchende Besucher:in wird folglich zum:zur Produzent:in der indirekten Kunsterfahrung all jener Gäste, die sich zeitgleich zu dessen:deren virtuellen Erfahrung im musealen Raum aufhalten. Derart stellt *Osmose* gleichermaßen ein intimes Erlebnis und eine kollektive und zum Teil dokumentierbare Kunsterfahrung dar.¹⁹

In dieser dokumentierenden Praxis im Ausstellungsraum offenbart sich ein kuratorisches Bedürfnis: Im musealen Raum muss etwas gezeigt und dem entmaterialisierten Werk deshalb auf die ein oder andere Weise Präsenz eingehaucht werden.²⁰ Oftmals reicht es nicht aus, das bloße Zugangsmedium virtueller Environments im Ausstellungsraum zu positionieren. Aus diesem Grund werden die Interfaces mitunter selbst als künstlerische Skulpturen gestaltet oder das museale Setting als eine Art Bühnenbild inszeniert.

Auf Basis der Aufzeichnungen von Rezeptionssituationen kann außerdem technisch optimiert sowie an der intuitiven Handhabung der Interfaces und der optimalen Gestaltung der Environments geübt werden.

2.3. Dokumentarische Operationen III: Metadokumentarische Verfahren

Neben dokumentarischen Verfahren, die auf Produktions- und Rezeptionsebene Anwendung finden, wird im Rahmen zeitgenössischer Medienkunst vermehrt auf einer sekundären Ebene, abseits der jeweiligen künstlerischen Arbeit, dokumentiert. Derartige metadokumentarische Praktiken, die gleichermaßen innerhalb des musealen Ausstellungssettings als auch darüber hinaus stattfinden und eine Menge Grauer Literatur produzieren, sind ein wesentliches Kennzeichen für eine Verschie-

19 Vgl. McRobert, Laurie: Char Davies' Immersive Virtual Art and the Essence of Spatiality, Toronto: University of Toronto Press 2007, S. 20.

20 So wurde beispielsweise Char Davies vonseiten des Museums aktiv darum gebeten, ihre Arbeit *Osmose* zugunsten einer Sichtbarkeit im Raum zu entäußern.

bung dokumentarischer Praktiken in der Kunst, wie sie sich aktuell feststellen lässt. Unter dem Begriff der Grauen Literatur werden all jene externen dokumentarischen Verfahren gefasst, welche die multimodalen künstlerischen Arbeiten über den Moment der isolierten sensomotorischen Rezeption hinaus sichtbar und diskursivierbar machen. Der Umfang und die Vielfalt, mit welcher sich die Künstler:innen über den eigentlichen künstlerischen Beitrag hinaus in den Diskurs einschreiben, stellt ein Spezifikum jener medienkünstlerischen Arbeiten dar, die sich auf rezeptionsästhetischer wie technischer Ebene aufgrund ihrer Flüchtigkeit beständig entziehen. Dies spiegelt sich nicht zuletzt in einem hybriden Feld dokumentarischer Operationen, welches sich sowohl online als auch offline auf einer Metaebene aufspannt.

Häufig werden zeitgenössische künstlerische Arbeiten durch audiovisuelle Formate beworben und jenseits der individuellen Erfahrung (online) sichtbar gemacht und reproduziert. Ein Beispiel hierfür ist die virtuelle Erfahrung *Inside Tumucumaque*, für die mehrere sehr aufwendige Trailer und Making-Ofs gestaltet wurden, die jenseits der Ausstellungssettings zirkulieren.²¹ Allgemein wird in den kurzen Videos die Motivation und Zielsetzung für das Projekt benannt. Zudem kommen unterschiedliche Beteiligte zu Wort und reflektieren den interdisziplinären Produktionsprozess und die Konzeption der jeweiligen Arbeit. Schließlich dienen die Clips dazu, potenziellen Besucher:innen Einblicke in das künstlerische Environment zu eröffnen, dieses aktiv zu bewerben, bzw. nachträglich Informationen bereitzustellen und einen Raum für Erfahrungsaustausch zu generieren. Tatsächlich sind Künstler:innenkollektive stark auf Social Media Plattformen und Videoportalen vertreten und stellen über kurze Filme, Fotografien und Verlinkungen eine generationen-, klassen- und kulturübergreifende Form der Kommunikation her.

Die Besucher:innen der interaktiven Ausstellungsflächen des japanischen Kollektivs teamLab werden auf diese Weise gar aktiv in den Prozess der Dokumentation und folglich in die Vermarktung und

21 Vgl. Interactive Media Foundation: *Inside Tumucumaque*, 2018 (VR), <https://vimeo.com/516834697>.

Sichtbarmachung der Kunst einbezogen: Bilder, die innerhalb des interaktiven Settings entstehen und mit dem entsprechenden Hashtag versehen sind, werden anschließend sowohl auf den Social Media Profilen geteilt als auch mit dem entsprechenden Content angereichert. Auf diese Weise wird das Phänomen teamLab werbewirksam vermarktet und über den Ausstellungsrahmen hinaus populär gemacht.²² Dass die öffentlichkeitswirksamen Maßnahmen zur Verbreitung der digitalen Kunst in Fotografie- und Videoformaten Früchte tragen, wird auch darin ersichtlich, dass das Mori Building Digital Art Museum, in dem teamLab permanent ausstellt, aktuell das weltweit meistbesuchte Museum ist, das einer einzelnen Position gewidmet ist.²³ Eine solche Marketingstrategie fungiert in gewisser Weise als kollektive Dokumentation temporärer künstlerischer Events.

Auch über die Homepages der Künstler:innen wird beständig dokumentiert und zusätzlich zu den zeitlich begrenzten Ausstellungsphasen Sichtbarkeit hergestellt. Die Pionierin virtueller Medienkunst, Char Davies, nutzt ihre Homepage²⁴ unter anderem, um sämtliche Publikationen, die über ihr künstlerisches Schaffen entstanden sind, zu versammeln und damit die eigene Arbeit in einen übergeordneten Kontext zu

22 Interessant sind in dieser Hinsicht auch indirekte Formen der Sichtbarmachung, wie beispielsweise das Musikvideo, welches in dem Räumen teamLabs entstand, oder die Tipps, die sich zur optimalen Outfitwahl für den Museumsbesuch in Reise- und Fotografieblogs finden.

23 Im ersten Jahr seines Bestehens seit Juni 2018 hieß teamLab allein in den beiden zentralen Ausstellungskomplexen in Tokio über 3,5 Millionen Gäste willkommen. Gut die Hälfte von ihnen gab bei der Befragung durch die museale Institution an, in erster Linie für den Besuch der digitalen Installation nach Tokio gereist zu sein. Vgl. Schons, Donna: »Das Digitale Wunderland. Besuchermagnet in Tokio«, in: Monopol. Magazin für Kunst und Leben, 2019, zuletzt abgerufen am 25.05.2022 unter <https://www.monopol-magazin.de/team-lab-besucherrekord-das-digitale-wunderland> sowie o. A.: »teamLab Borderless Becomes the Most Visited Single-Artist Museum in the World«, in: Business Wire 2019, zuletzt abgerufen am 25.05.2022 unter <https://www.businesswire.com/news/home/20190808005373/en/teamLab-Borderless-Visited-Single-Artist-Museum-World>, o. S.

24 Vgl. immersence.com, zuletzt aufgerufen am 25.05.2022.

setzen. Aus diesem Grund ergänzt sie ihre Werktexte und ihre biographischen Daten durch eine Auflistung ihrer Vorträge und Herausgaben.

Zudem – und das erscheint an dieser Stelle besonders relevant, schreiben sich die Künstler:innen in Form von Textbeiträgen selbst aktiv in einen wissenschaftlichen Diskurs ein. Aus diesen sekundären Beiträgen, innerhalb derer sich häufig auf einschlägige (kunst- und medien-)theoretische Positionen bezogen wird, geht eine wissenschaftliche Informiertheit der Künstler:innen hervor. Dass sich diese bisweilen durchaus selbst als Wissenschaftler:innen verstehen, wird nicht zuletzt am Beispiel Char Davies' deutlich, die mit einer Dissertation zu ihrem eigenen medienkünstlerischen Werk 2005 an der University of Plymouth in England promoviert wurde.

Die Künstler:innen treten zudem vermehrt in Form von populärwissenschaftlichen Vorträgen und TED Talks selbst ins Rampenlicht, kommentieren ihre künstlerischen Projekte und ordnen diese innerhalb des Diskurses ein. Auf diese Weise wird ein Publikum jenseits des Museums generiert. Nicht selten nehmen die Künstler:innen hierbei eine starke (gesellschafts-)politische Position ein und kommentieren die aktivistischen Dimensionen ihres Schaffens. Wie bereits in der Auseinandersetzung mit werkkonstitutiven dokumentarischen Verfahren auffiel, sind interaktive Kunstszenerien überdurchschnittlich häufig realexistierenden Landschaften nachempfunden. In diese werden die Besucher:innen mit der artikulierten Absicht hineinversetzt, dass sie im Rahmen der interaktiven und multisensorischen Rezeption eine gewisse Empathie für die (bedrohten) Lebensräume entwickeln.²⁵ Die verantwortlichen Künstler:innen verstehen ihre Arbeiten durchaus als umweltaktivistische Lehrmedien und erhoffen sich eine Sensibilisierung des Publikums für die simulierten Landschaften sowie eine Annäherung an das Konzept der Natureculture, das in Anbetracht

25 Vgl. Ahn, Sun Joo (Grace)/Fox, Jesse/Dale, Katherine R./Avant, J. Adam: »Framing Virtual Experiences. Effects on Environmental Efficacy and Behavior Over Time«, in: *Communication Research*, 42 (6) (2015), S. 839–863; Milk, Chris: »Wie virtuelle Realität zur ultimativen Empathie-Maschine werden kann«, in: TED – Ideas worth spreading 2015, o. S.

der Bedrohungen durch das Anthropozän ein spezieübergreifendes Miteinander reflektiert.²⁶ Damit einher gehen wiederum künstlerische Strömungen, die die Optimierung des menschlichen Körpers und Sensoriums durch entsprechende Medientechnologien reflektieren. Ihnen liegt die Vorstellung zugrunde, dass der menschliche Körper und seine Sinneswahrnehmung beschränkt sei und durch den entsprechenden Einsatz medientechnologischer Interfaces (temporär) ergänzt oder gar langfristig optimiert werden könne. Jene Strategien eines Human-Enhancements münden in der technisch veränderten biologischen Lebensform des Cyborgs und rufen zugleich das Programm des Trans- und Posthumanismus auf.²⁷ Ein zentraler und omnipräsenter Protagonist einer solchen Strömung zeitgenössischer Medienkunst ist der britische Avantgarde-Künstler und Cyborg-Aktivist Neil Harbison. Dieser begegnete seiner Achromatopsie (Farbenblindheit) mit der Implantation eines Sensors am Kopf, der Farbtöne in für ihn hörbare

26 Vgl. z.B. Haraway, Donna: *The Companion Species Manifesto. Dogs, People, and Significant Otherness*, Chicago: Prickly Paradigm Press 2003; Haraway, Donna J.: *When Species Meet*, Minneapolis/London: University of Minnesota Press 2007; Braidotti, Rosi: *Posthumanismus. Leben jenseits des Menschen*, Frankfurt a.M.: Campus Verlag 2014.

27 Post- und Transhumanist:innen betrachten die Fusion von Mensch und Technologie als logische Entwicklung der Evolution. Um den Fortbestand der Menschheit und die Gesundheit des humanen Organismus im Zeitalter des Anthropozäns garantieren zu können, ist aus transhumanistischer Perspektive eine Adaption des defizitären Körpers und der defizitären Perzeption unumgänglich. Nur mittels technologischen Einsatzes könnten die humanen Unzulänglichkeiten ausgeglichen und die Grenzen des Menschenmöglichen überschritten werden. Dabei bleibt der Transhumanismus in letzter Instanz anthropozentrisch, da zwar auf eine Optimierung des Menschen, nicht jedoch auf dessen Ablösung durch künstliche Lebensformen abgezielt wird. Janina Loh nimmt ferner eine Unterscheidung zwischen dem »technologischen« und dem »kritischen« Posthumanismus vor. Während ersterer mit Begriffen wie »Mind Uploading« und »Virtuelle Unsterblichkeit: die Abschaffung des biologischen Körpers prophezeie, zeichne sich der kritische Posthumanismus, zu dem Loh auch Braidottis Ansätze zählt, durch eine dezidiert kulturpolitische Anthropozentrismuskritik aus. Vgl. Loh, Janina: *Trans- und Posthumanismus. Zur Einführung*, Hamburg: Junfermann 2018.

Frequenzen umwandelt. Auf diese Weise ›farbhörig‹ ist es Harbisson möglich, sein sensorisches Defizit auszugleichen bzw. durch das Sehen von infrarotem und ultraviolettem Licht gar auszudehnen. In der Folge bezeichnet sich Harbisson als ›Eyeborg‹, kommuniziert und vermarktet die biopolitische Selbstermächtigung und erkämpfte den Cyborg-Status sogar offiziell. Das künstlerische Interface ist nun in das Dokument ›schlechthin‹ eingeschrieben: in den Personalausweis des Künstlers.²⁸

Die hier ausgeführten metadokumentarischen Verfahren bzw. sekundären Operationen des Dokumentarischen können als Praktiken künstlerischen Forschens verstanden werden. Die heterogenen Formate geben Hintergrundinformationen und bilden interdisziplinäre Produktionsabläufe ab. Es werden darin künstlerische (und bisweilen aktivistische) Intentionen von den Künstler:innen formuliert, die sich zugleich innerhalb eines wissenschaftlichen Feldes positionieren und vernetzen. Zentral im Hinblick auf jene metadokumentarischen Techniken ist, dass es die Künstler:innen und Künstler:innenkollektive selbst sind, welche die medienkünstlerischen Arbeiten in den Diskurs einspeisen und auf diese Weise sowohl sichtbar machen als auch archivieren. Unterstützt werden sie durch die Ausstellungsinstitution sowie durch die Rezipient:innen, die regelrecht dazu animiert werden, ihre Reaktionen auf das künstlerische Erlebnis unmittelbar zu teilen und in die öffentliche Auseinandersetzung einzuschreiben.

3. Dokumentieren 2.0

Die im Bereich zeitgenössischer Medienkunst angewandten heterogenen Dokumentationsweisen offenbaren, dass eine gewisse Dringlichkeit darin besteht, den künstlerischen Arbeiten Sichtbarkeit zu verleihen, um sie auf diese Weise zu legitimieren. Zugleich ist Medienkunst nicht mehr darauf angewiesen, gesammelt, archiviert und

28 Nach einer langwierigen Auseinandersetzung gestatteten es die britischen Behörden Harbisson 2004, den Eyeborg als Bestandteil seines Körpers auf seinem Passfoto zu zeigen und erkannten ihn als ersten Cyborg offiziell an.

wiederholt ausgestellt werden zu können. Sichtbarkeit und Legitimation werden auf einer erweiterten Ebene hergestellt, beispielsweise über den (populär-)wissenschaftlichen Beitrag der Künstler:innen zu einem Forschungsdiskurs, über die aktive Positionierung der Projekte innerhalb gesellschaftspolitischer und (umwelt-)aktivistischer Kontroversen, durch den Beitrag zur Weiterentwicklung medialer Vermittlungsformate und Schnittstellentechnologien sowie durch die Beteiligung an der Exploration der Medientechnologien hinsichtlich ihrer pädagogischen Anwendung.

Aus diesen vielfältigen dokumentarischen Operationen, die sich in die drei hier vorgestellten Kategorien – den werkkonstitutiven dokumentarischen Verfahren, den dokumentarischen Verfahren im Ausstellungsraum und den metadokumentarischen Verfahren – differenzieren lassen, geht hervor, dass sich das Dokumentarische vom kohärenten Kunstobjekt löst und auf Kunstproduktion und -rezeption, auf technische Details und wissenschaftliche sowie gesellschaftspolitische Hintergründe übergreift. Das Dokumentieren geht der künstlerischen Produktion voraus (Vermessen und Dokumentieren eines realen Vorbildes), vollzieht sich während dieser (Dokumentieren der Rahmenbedingungen und der interdisziplinären Produktionsschritte), begleitet den multimodalen Rezeptionsvorgang (Dokumentieren und Sichtbarmachen der virtuellen Erfahrung im Moment der Rezeption durch Medientechnologien) und erfolgt im Anschluss an diesen (beispielsweise durch Erfahrungsberichte und Gästebucheinträge seitens der Rezipient:innen, aber auch in der Zirkulation sekundärer Formate und Grauer Literatur wie Vorträge oder wissenschaftliche Texte). Auf diese Weise wird ein Dialog angestoßen, der über die strategische Bewerbung der spezifischen künstlerischen Arbeit hinausgeht und diese sowohl legitimierend rückbindet und verortet als auch als neue dokumentarische Praxis der Öffnung und Vernetzung zu verstehen ist. Indem sich die Techniken multiplizieren und verschränken, löst sich das Dokumentarische von einem engen mimetischen Verständnis und passt sich den Formaten zeitgenössischer Medienkunst an, die sowohl im engeren inhaltlichen Sinne als auch auf struktureller Ebene interdisziplinär, relational und flexibel sind.

Festzustellen ist demnach eine Transformation und Rekonzeptualisierung des Dokumentarischen innerhalb einer künstlerischen Praxis, die sich durch ihre ephemeren Eigenschaften auszeichnet – nicht: deren Mangel das Flüchtige ist. Das Dokumentarische ist dabei als Bestandteil der künstlerischen Tätigkeit zu betrachten und wird entsprechend zu großen Teilen von den Künstler:innen selbst geleistet, die aktiv künstlerische Forschung betreiben und sich auf diese Weise in einen popkulturellen wie wissenschaftlichen Diskurs einschreiben. Es findet entsprechend eine Aneignung dokumentarischer Praktiken seitens der Künstler:innen statt, die mit einer Emanzipation von eingespielten Formaten der Kunstarchivierung und infolgedessen von der Institution Museum selbst einhergeht. Zeitgenössische Medienkunst produziert also alternative Sichtbarkeiten jenseits institutioneller Strukturen und (beengender) institutioneller Anforderungen.

Dies kann – positiv gewendet – als Selbstermächtigung der Künstler:innen und als Rückgewinn an Deutungshoheit gesehen werden. Kritisch betrachtet kann es aber auch bedeuten, dass die Offenheit der Deutung verloren geht, wenn parallel detailliert dokumentiert und interpretiert wird. Dann lässt sich die künstlerische Arbeit nicht länger von ihren Autor:innen und deren Intentionen lösen, die in zahlreichen Formaten des Dokumentarischen dargelegt werden. Darüber hinaus gilt es stets zu hinterfragen, inwiefern eine derartige Ausdehnung des Dokumentarischen im Sinne der Kunst produktiv ist oder lediglich als Marketingformat fungiert, das die künstlerische Aussage womöglich beschneidet. Dies muss in Teilen beispielsweise für die Arbeiten von teamLab konstatiert werden: Indem darin eine exzessive Herstellung von Sichtbarkeit stimuliert und einer gewissen Ästhetik entsprochen wird (welche sich mit der Wortschöpfung ›instagrammability‹ bezeichnen lässt), besteht zugleich die Gefahr, dass das künstlerische Environment zur Kulisse gerät.

Nichtsdestotrotz kann die Öffnung, die das Dokumentarische aktuell in der Kunst erfährt, als Potenzial verstanden werden, das den Arbeiten als gemeinsame Eigenschaft und konstitutives Motiv inhärent ist. Sie basieren auf Prozessualität, Relationalität und Partizipation und reflektieren dies nicht zuletzt innerhalb ihres dokumentarischen Duktus.

Parallel entwickeln sich neue Aufgabenfelder für das Museum, die auf Desideraten des digitalen Zeitalters beruhen. Aus dem Bedürfnis der Besucher:innen heraus, Kunst mit allen Sinnen und möglichst interaktiv oder gar als Spektakel mit einer gewissen Einzigartigkeit on-demand erleben zu können, werden neue museale Konzepte entwickelt. Diese rücken, beispielsweise durch KI-unterstützte Ausstellungsformate, die Besucher:innenbeteiligung ins Zentrum.²⁹

Auf der anderen Seite muss Kunst vermehrt über digitale Medien von überall rezipierbar sein. Was in pandemischen Zeiten im Rahmen von musealer Vermittlung über Lifestream oder mit Führungen durch leere Ausstellungsräume in den Social Media mühsam angestoßen wurde, gilt es mittels digitaler Ausstellungsformate und der entsprechenden niedrigschwelligen Medientechnologien langfristig zu implementieren, ansprechend zu gestalten, im Hinblick auf ökologische Nachhaltigkeit anzupassen³⁰ und wiederum zu archivieren. Auch diese Tendenzen, die sich unter dem Begriff (digitaler) Partizipation subsumieren lassen, resultieren in jener Transformation des Dokumentarischen in der Kunst.

Es lässt sich abschließend festhalten, dass die im Rahmen dieses Beitrags exemplarisch ausgeführten dokumentarischen Strategien ein erweitertes Verständnis davon aufweisen, was Dokumentation innerhalb der Kunst bedeuten kann, bzw. angesichts flüchtiger Formate zeitgenössischer Medienkunst seit den 60er Jahren des letzten Jahrhunderts

29 Das Projekt intelligent.museum, welches, von der Kulturstiftung des Bundes finanziert, aktuell am ZKM | Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe und dem Deutschen Museum realisiert wird, arbeitet beispielsweise an einem solchen KI-unterstützten Ausstellungskonzept. Vgl. beispielsweise Hofmann, Yannick: »Projektvorstellung intelligent.museum«, in: Johannes Bernhardt/Tabea Golgath/Oonagh Murphy/Sonja Thiel Elena Villaespesa (Hg.), *AI. A Museum Planning Toolkit*, London: Goldsmiths University, 2020, 13f; Hofmann, Yannick/Nolasco-Rózsás, Livia: »The Museum as a Cognitive System of Human and Non-Human Actors«, in: *The Garage Journal. Studies in Art, Museums & Culture*, 03, 1–15 (2021), zuletzt abgerufen am 18.01.2023 unter, https://thegaragejournal.org/files/07/758_c370a5422f798cbd308fd337837b93dc25ec66d8.pdf.

30 Die Verwendung von VR-oder gar KI-Technologien im Museumsraum benötigt ein Vielfaches an Energie.

bedeuten muss. Es gilt folglich, sich von dem lähmenden institutionsin-härenten Zwang mimetischer Dokumentierbarkeit zu lösen, aufgrund dessen in letzter Instanz gar angezweifelt wird, ob es sich bei zeitge-nössischen digitalen Formaten überhaupt um Kunst handelt. In Bezug auf das Medium der Fotografie entzündete sich einst eine übergeordne-te Debatte nach dem Status des Kunstwerks im Zeitalter seiner techni-schen Reproduzierbarkeit, die von Walter Benjamin geprägt und diskur-siviert wurde.³¹ Im Digitalen findet erneut eine medientechnische Evo-lution statt, deren Anwendung innerhalb der Kunst vermeintliche Prä-missen infrage stellt. Will die Kunst progressiv und vital bleiben, gilt es mehr denn je neue Medien einzubeziehen und (abermals) einen Bruch mit den gängigen Formaten des Dokumentarischen in Kauf zu nehmen.

Literaturverzeichnis

- Ahn, Sun Joo (Grace)/Fox, Jesse/Dale, Katherine R./Avant, J. Adam:
»Framing Virtual Experiences. Effects on Environmental Efficacy
and Behavior Over Time«, in: *Communication Research*, 42 (6) (2015),
S. 839–863.
- Archey, Karen: »Caring for Time-Based Media in Major Museums«, in:
Daniel Birnbaum/Michelle Kuo (Hg.), *More than Real. Art in the Dig-
ital Age*, Köln: Walther König 2018, S. 98–113.
- Balsom, Erika/Peleg, Hila (Hg.): *Documentary Across Disciplines*, Cam-
bridge, MA/London: The MIT Press 2016.
- Benjamin, Walter: »Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen
Reproduzierbarkeit«, dritte, autorisierte letzte Fassung, in: Ders.,
Schriften. Band I, 1939 Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1955, S. 366–405.
- Böhme, Gernot: »Die sanfte Kunst des Ephemereren«, in: Mira Fliescher/
Fabian Goppelsröder/Dieter Mersch (Hg.), *Sichtbarkeiten 1. Erschei-*

31 Vgl. Benjamin, Walter: »Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Repro-
duzierbarkeit« (dritte, autorisierte letzte Fassung, 1939), in: Ders., *Schriften*.
Band I, Hg. von Theodor W. Adorno. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 1955, S. 366–405.

- nen. Zur Praxis des Präsentativen, Zürich/Berlin: Diaphanes 2013, S. 87–108.
- Bonet, Lluís/Négrier, Emmanuel: »The participative turn in cultural policy: Paradigms, models, contexts«, in: *Poetics* 66 (2018), S. 64–73.
- Buschmann, Renate/Šimunović, Darija (Hg.): *Die Gegenwart des Ephe-meren. Medienkunst im Spannungsfeld zwischen Konservierung und Interpretation*, Wien/Düsseldorf: Wiener Verlag für Sozialfor-schung 2014.
- Braidotti, Rosi: *Posthumanismus: Leben jenseits des Menschen*, Frank-furt a.M.: Campus Verlag 2014.
- Davies, Char: Omose: »Notes on Being in Immersive Virtual Space«, in: 6th International Symposium on Electronic Art [ISEA95] – Proceedings 1995, zuletzt abgerufen am 25.05.2022 unter [https://w-ww.immersence.com/publications/char/1995-CD-ISEA_proceedin-gs.html](https://www.immersence.com/publications/char/1995-CD-ISEA_proceedin-gs.html), o. S.
- Fischer-Lichte, Erika: *Ästhetik des Performativen*, 9. Aufl., Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2014/[2004].
- Gludovatz, Karin (Hg.): *Auf den Spuren des Realen. Kunst Dokumen-tarismus*, Wien: Museum Moderner Kunst Stiftung Ludwig Wien 2004.
- Goebel, Pia: *A Community of Documentary Practice? – Dokumentari-sche Praktiken zeitgenössischer Bewegtbildkünstler:innen*. Unver-öffentlichte Dissertation, Bochum 2020.
- Grau, Oliver: *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, Cambridge, Mass.: The MIT Press 2003.
- Groys, Boris: *Topologie der Kunst*, München: Carl Hanser Verlag 2003.
- Gruß, Melanie: *Synästhesie als Diskurs. Eine Sehnsuchts- und Denkf-igur zwischen Kunst, Medien und Wissenschaft*, Bielefeld: transcript 2017.
- Guattari, Félix: »Entering the Post-Media Era«, in: *Soft Subversions. Texts and Interviews 1977–1985*. Hg. von Sylvere Lotringer, Los An-geles, CA: Semiotext(e) 2009, S. 301–306.
- Haraway, Donna: *The Companion Species Manifesto. Dogs, People, and Significant Otherness*, Chicago: Prickly Paradigm Press 2003.

- Haraway, Donna J.: *When Species Meet*, Minneapolis/London: University of Minnesota Press 2007.
- Hartmann, Frank: *Medienphilosophie*, Wien: WUV-Universitätsverlag 2000.
- Havránek, Vit/Steinbrügge, Bettina/Schaschl-Cooper, Sabine (Hg.): *The Need to Document*, Zürich: JRP Editions 2005.
- Hofmann, Yannick: »Projektvorstellung intelligent.museum«, in: Johannes Bernhardt/Tabea Golgath/Oonagh Murphy/Sonja Thiel Elena Villaespesa (Hg.), *AI. A Museum Planning Toolkit*, London: Goldsmiths University 2020, S. 13f.
- Hofmann, Yannick/Nolasco-Rózsás, Livia: »The Museum as a Cognitive System of Human and Non-Human Actors«, in: *The Garage Journal. Studies in Art, Museums & Culture*, 03, 1–15, zuletzt abgerufen am 18.01.2023 unter, https://thegaragejournal.org/files/07/758_c370a5422f798cbd308fd337837b93dc25ec66d8.pdf.
- Homepage der Künstlerin Char Davies: <https://immersence.com>, zuletzt abgerufen am 25.05.2022.
- Homepage des Projekts *intelligent.museum*: <https://zkm.de/de/projekt/intelligentmuseum>, zuletzt abgerufen am 22.08.2023.
- Kinsey, Cadence: »From Post-Media to Post-Medium: Re-thinking Ontology in Art and Technology«, in: Clemens Apprich/Josephine Berry Slater/Anthony Iles/Oliver Lerone Schultz (Hg.), *Provocative Alloys. A Post-Media Anthology*, Lüneburg/London: Post-Media Lab/Mute Books 2013, S. 68–83.
- Krauss, Rosalind E.: »A Voyage on the North Sea«. *Art in the Age of the Post-Medium Condition*, London: Thames & Hudson 2000.
- Lind, Maria/Steyerl, Hito (Hg.): *The Greenroom. Considering the Documentary and Contemporary Art #1*, Center for Berlin: Curatorial Studies, Bard College, Sternberg Press 2008.
- Loh, Janina: *Trans- und Posthumanismus. Zur Einführung*, Hamburg: Junius 2018.
- McRobert, Laurie: *Char Davies' Immersive Virtual Art and the Essence of Spatiality*, Toronto: University of Toronto Press 2007.
- Milk, Chris: »Wie virtuelle Realität zur ultimativen Empathie-Maschine werden kann«, in: TED – Ideas worth spreading 2015, zuletzt

- abgerufen am 25.05.2022 unter https://www.ted.com/talks/chris_milk_how_virtual_reality_can_create_the_ultimate_empathy_machine?language=de.
- Nash, Mark (Hg.): Experiments with Truth, Philadelphia. The Fabric Workshop and Museum (FWM) 2004.
- Neubauer, Susanne (Hg.): Documentary Creations, Frankfurt a.M.: Kunstmuseum Luzern 2005.
- o. A.: »teamLab Borderless Becomes the Most Visited Single-Artist Museum in the World«, in: Business Wire 2019, zuletzt abgerufen am 25.05.2022 unter <https://www.businesswire.com/news/home/20190808005373/en/teamLab-Borderless-Visited-Single-Artist-Museum-World>.
- Preiß, Cecilia: Kunst mit allen Sinnen. Multimodalität in zeitgenössischer Medienkunst, Bielefeld: transcript 2021.
- Schons, Donna: »Das Digitale Wunderland. Besuchermagnet in Tokio«, in: Monopol. Magazin für Kunst und Leben 2019, zuletzt abgerufen am 25.05.2022 unter <https://www.monopol-magazin.de/team-lab-besucherrekord-das-digitale-wunderland>.
- Serenxhe, Bernhard: Digital Art Conservation. Konservierung digitaler Kunst: Theorie und Praxis, Wien/NewYork: Springer 2013.
- Stallabrass, Julian (Hg.): Documentary, London: Whitechapel Gallery 2013.
- Steyerl, Hito: Die Farbe der Wahrheit. Dokumentarismen im Kunstfeld, Wien: Turia + Kant Verlag 2008.
- Trailer Inside Tumucumaque: <https://vimeo.com/516834697>, zuletzt abgerufen am 25.05.2022.

Kunstverzeichnis

- Davies, Char: Osmose, 1995 (VR).
- Hertrich, Susanna: Jacobson's Fabulous Olfactometer, 2014/2015 (Device, Photography, Drawing & Video).
- Interactive Media Foundation: Inside Tumucumaque, 2018 (VR).
- Kudsk Steensen, Jakob: Re-Animated, 2019 (Cinematic Video & VR).

Marshmallow Laser Feast: In the Eyes of the Animal, 2015 (360° Video, 3D modeling, binaural audio, data visualization & VR).

